

DONKEY KONG COUNTRY

SECRET OF MANA
La Reina de las Aventuras

GAMETRUCOS
Los mejores trucos para tu Gameboy

REY LEON
La magia de Disney en tu Super Nintendo

Diciembre-Enero 94/95

Segunda Época Número 8

X BUENAS RAZONES PARA CONSEGUIR QUE TE REGALEN MEGA MAN X

I. Porque disfrutarás con gráficos sorprendentes.
II. Porque lo tiene tu mejor amigo.
III. Porque cuenta con 12 megas y 12 niveles de acción.
IV. Porque seguro que ligas más.
V. Porque te va a durar mucho.
VI. Porque estás deseando jugarlo.
VII. Porque por algo lleva tantos años de éxitos.
VIII. Porque sólo faltas tú por tenerlo.
IX. Porque es un auténtico héroe en Super Nintendo.
X. Porque, en el fondo, te gustaría ser como Mega Man.



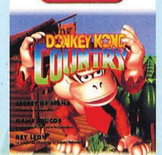
Club Nintendo ¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre este título llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.



Nintendo España, S.A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 Madrid

SUMARIO

Revista del Club Nintendo de España • Diciembre - Enero 1994/95



En Portada

Mira dentro, chaval. (Página 4).

Editor:
Super Mario

Director:
Gabriel Nieto

Redacción:
Ana Isidoro

Redacción Técnica:
Francisco del Puerto
José Luis Rovira
Emilio Tirado
Paloma Prieto

Coordinación:
Mercedes Barrio

Producción:
Olga Moya
Natalia Collantes

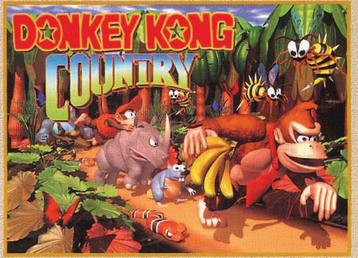
Diseño Gráfico y Fotomecánica Digital:
Agencia de Diseño Multimedia
Fotocomposición:
Banco de Filmación
Impresión:
Altamira, S.A.
Distribución:
S.M.D.

CLUB NINTENDO
Paseo de la Castellana, 39
28046 Madrid
D.L.M. 32282-1992

Nintendo es una marca registrada, usada junto con el nombre CLUB NINTENDO con una autorización de Nintendo Co. Ltd. El contenido de este ejemplar no puede ser reproducido sin autorización expresa de Nintendo Co.Ltd.

© 1994 Nintendo Co.Ltd
Todos los derechos reservados

Todos los títulos y personajes que aparecen en esta revista son marcas registradas o copyrights de Nintendo Co.Ltd. Adicionalmente, los siguientes nombres son marcas registradas o copyrights de las firmas señaladas: ™, ©, ® en juegos y personajes pertenecientes a compañías que comercializan y autorizan esos productos.



SOBRAN LAS PALABRAS

Habíamos esperado mucho tiempo y por fin el sueño se había cumplido. Teníamos en nuestras manos Donkey Kong Country, la última maravilla de Nintendo. Después de verlo empezamos a comprender que todo cuanto habíamos oído de él, era poco comparado con la realidad. El problema estaba en poder explicar con palabras a todos nuestros lectores lo que nosotros habíamos visto, no era posible, porque este juego hay que verlo para creerlo. Por eso, haciendo bueno el famoso dicho de que una imagen vale más que mil palabras, decidimos mostraros en 265 imágenes la historia del mejor de los juegos realizado por Nintendo.

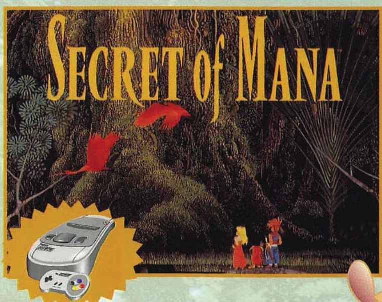
Gabriel Nieto. Director del Club Nintendo






EXIT
Nintendo
I'm sure there must be some
bonus rooms you haven't found!
KLAPTRAP
RAMBI

EL PODER DE MANA



Hace mucho, mucho tiempo los habitantes de este mundo, sedientos de poder, desafiaron a los Dioses con el poder del Arbol de Mana. Los Dioses, enfurecidos con su comportamiento, ordenaron su inmediata aniquilación. Se produjo un devastador y salvaje enfrentamiento entre ambas partes. Tras varios días de lucha, cuando todo parecía indicar que el final de la contienda estaba muy cerca... un anónimo héroe empuñó la Espada de Mana con el objetivo de destruir a las fuerzas del mal que habían sido enviadas por los dioses. Así, la paz regresó al mundo y la energía de Mana volvió a equilibrarse. La Espada de Mana fue clavada en una roca en medio del río y allí permaneció durante años hasta que un día...



Nº de Megas:	16
Tipo de Juego:	Aventura
Nº de Jugadores:	1-3 simultaneos
Posibilidad de Salvar:	Si
Nivel de dificultad:	9

H.P.: Nivel de energia de la criatura
M.P.: Máximo nivel de magia que podrás utilizar contra ellos
Exp.: Experiencia que obtendremos al destruirle
Oro: Dinero que conseguiremos al teminar con él

1ª SEMILLA



Todo comenzó cuando caí por una catarata. Me encontraba en una zona del bosque que desconocía por completo. Lo único que quería era llegar pronto a mi aldea, pero algo me detuvo, algo que brillaba intensamente. Me acerqué y con gran asombro vi que se trataba de una espada clavada sobre una piedra. Sin saber que traería la desgracia a todo el mundo de Mana la arranqué.



Al llegar a Potos Village y tras hablar con el anciano de la villa, Elliot empezó a increparme por haber arrancado la espada de su sitio. En medio de nuestra pelea, un terremoto sacudió la villa y la tierra se abrió bajo nuestros pies. De repente apareció aquel horror llamado Mantis Ant, y yo era el único que poseía la espada que podía destruirlo.





Tras haber terminado con ese desagradable personaje, un Caballero llamado Jema me invitó a visitar el Water Palace. Allí me encontré con Sage Luka que me contó cosas muy interesantes sobre el poder de la espada y sobre unas semillas que, en caso de caer en malas manos, podrían significar la destrucción total del Mundo de Mana. Había que recuperar la energía de esas semillas y, de nuevo, yo poseía el único medio para conseguirlo: la espada.



2ª SEMILLA



Dirigí mis pasos hacia Haunted Forest. En un punto del bosque vi una pequeña damisela que se encontraba en apuros: dos fornidos y desagradables esbirros la estaban atacando. Sin perder un segundo me enfrenté a ellos y les di una buena "tunda". En seguida me gané el afecto de aquella encantadora dama que decidió acompañarme en mi aventura, y a la que a partir de aquel momento llamé "Airí".





Luego nos dirigimos al Water Palace. Allí me indicaron que debía ir a una cueva que había al este del palacio y salvar a Undine, un hada que se encontraba presa del pequeño Biting Lizard. Al liberarla nos otorgó ciertos poderes mágicos.



En el interior de Gaia's Navel encontré Dwarf Village. Todo iba bien pero... apenas terminé de hablar con el herrero del lugar hubo otro temblor de tierra, y ante mis atónitos ojos apareció Tropicallo. No dudé en enfrentarme a él, y mi valentía obtuvo su recompensa ya que tras derrotarle conseguí un arco y unas flechas y por si esto fuera poco una pequeña niña se unió a mi para proseguir la aventura, su nombre fue "Duende".



Tras esto busqué a Airí, que se había quedado en la entrada de Dwarf Village, y los tres juntos nos dirigimos a Elinee's Castle. En sus sótanos se encontraban encerrados unos cuantos soldados del Reino de Pandora...

Sin dudarlo un segundo los liberamos. De esta manera conseguimos que nos indicaran el lugar dónde podíamos encontrar a la bruja que tenía hechizado a todo su reino. Cuando estuvimos frente a ella se negó a luchar con nosotros y envió a uno de sus vasallos llamado Spikey Tiger. Este personaje nos planteó "algunos" problemas, pero con un buen plan de ataque también pudimos acabar con él.





Gracias a la magia de Undine pudimos atravesar un río de lava que se encontraba en Dwarf Village y que protegía el Underground Palace, lugar donde se hallaba oculta la segunda semilla.

Los seres que habitaban en el interior del palacio eran extremadamente agresivos y peligrosos, pero, comparados con lo que nos esperaba más adelante parecían unos "angelitos". Un enorme ogro llamado Fire Gigas era el encargado de proteger una de las ansiadas semillas.







3ª SEMILLA



Ya en el Reino de Pandora hablamos con una chica llamada Phanna, la cual nos comunicó que algo extraño estaba sucediendo en las viejas Ruinas de Pandora. En su interior, zombies y espadas mágicas pululaban a sus anchas protegiendo un mal mayor: Wall Face. Este enemigo resultó fácil de destruir, puesto que usamos una de las magias de Duende.



Más tarde nos enteramos de que habían robado la Semilla del Water Palace. Así que nos dirigimos hacia Dwarf Village. Allí encontramos a Jema que nos informó sobre quién la había robado, y sin darnos cuenta fuimos trasladados a una extraña nave.

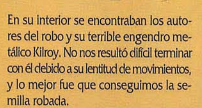






Al llegar, uno de los personajes que "pululaban" por allí nos dijo algo sobre las estaciones del año. En seguida nos dimos cuenta de que se trataba de la clave para completar aquella zona.

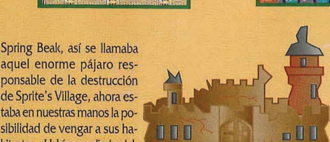
En su interior se encontraban los autores del robo y su terrible engendro metálico Kilroy. No nos resultó difícil terminar con él debido a su lentitud de movimientos, y lo mejor fue que conseguimos la semilla robada.







Al regresar a Water Palace nos encontramos con Jabberwocky, un "animalillo" de dos cabezas con muy "mala uva". Tras terminar con él nos informaron de nuestro próximo destino: Upper Land.



Spring Beak, así se llamaba aquel enorme pájaro responsable de la destrucción de Sprite's Village, ahora estaba en nuestras manos la posibilidad de vengar a sus habitantes...¡Había que eliminarle!.

Ya sólo nos restaba entrar en el Wind Palace y recuperar la tercera Semilla de Mana.





4ª SEMILLA



Luego nos dirigimos a Matango, el reino de los champiñones. Una vez allí, el rey Truffle contó una leyenda sobre su pueblo y unos dragones blancos, y que habían avistado uno en una cueva cercana. Llegamos a ella, y en su interior nos aguardaba pacientemente Great Viper, una enorme serpiente que protegía al dragón blanco.



Más tarde, en Ice Country nos tuvimos que enfrentar a Boreal Face, un enemigo muy similar a Tropicallo pero mucho más poderoso que él. Una vez destruido encontramos el Hidden Paradise. Allí Duende consiguió la magia de Salamando.





Nos dirigimos al Ice Palace, un pequeño Palacio habitado en su interior por muchas criaturas malignas. Entre otras, nos encontramos nuevamente con Tonpole & Biting Lizard y con el terrible Frost Gigas.





Después de liberar al dragón, el rey Truffle nos envió a Fire Palace, que se encontraba en Kakkara Desert. Cuando llegamos al desierto aparecimos en una nave que sobrevolaba la zona y sin ningún motivo fuimos acusados de espionaje y encerrados en prisión.



Tras haber conseguido huir de las celdas, nos encontramos cara a cara con el guardián de aquella siniestra nave, Mech Raider, que a bordo de su máquina voladora nos planteó algunos "problemillas" que subsanamos en seguida gracias a la magia de Duende.





Con mucha suerte conseguimos escapar de allí, pero todavía nos esperaba lo peor. Debíamos visitar el Fire Palace, un complejo Castillo cuyo interior, completamente laberíntico, había atrapado a mucha gente en el pasado. Allí nos teníamos que enfrentar con Minotaur, el guardián de la 4ª semilla.





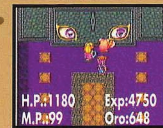


5ª SEMILLA

Continuamos nuestro camino dirigiéndonos a The Empire y más concretamente a la ciudad Southtown. Allí encontramos a Mara, una chica que nos dió una contraseña: "634". Fue la clave para acceder a Northtown.

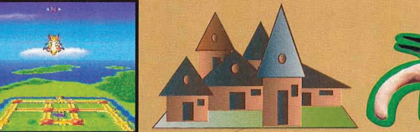


Desde Northtown fuimos al norte, a las Ruinas de The Empire. En su interior nos esperaban dos servidores del mal: Doom's Wall y Vampire.





Al terminar con los dos recibimos la agradable visita de el Rey Truffle, quien nos obsequió con el Tambor de Flamie y la posibilidad de volar con el Dragón Blanco.





Luego pudimos acceder a Emperor's Castle, donde se encontraba el Emperador de estas dos pequeñas ciudades, bajo la poderosa influencia de Metal Mantis y de Mech Rider 2. Pudimos librarnos de estos indeseables sin demasiados problemas.

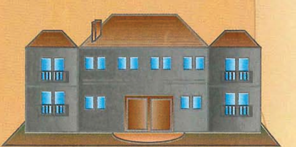
H.P.:1220 Exp:4749
M.P.:40 Oro:1464

H.P.:1258 Exp:6013
M.P.:30 Oro:1500



Con el dragón viajamos hasta Lofty Mountains. Allí se encontraba The Dark Palace, y en su interior Lime Slime y otra Semilla de Mana que debíamos recuperar.





6ª SEMILLA





Sobrevolando el inmenso océano, hallamos esta pequeña isla. En ella conseguimos el Sea Hares Tail, objeto que libraría de la sequía a Kakkara Village.





Más tarde, en Gold City, descubrimos que la Semilla se encontraba en la Torre, pero nos hacía falta una llave que poseía Mara.

Por suerte, el interior de la Torre no era muy complejo. Pero por desgracia no tardamos en encontrarnos con los dos guardianes de la semilla: Blue Spike, ya conocido, y Gorgon Bull.

H.P.:1980 Exp:9150
M.P.:99 Oro:3840

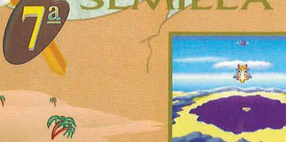


Seguidamente recuperamos otra de las Semillas de Mana





7ª SEMILLA





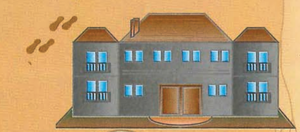
Montados a lomos de nuestro Dragón Blanco nos dirigimos a Kakkara Desert. En el interior del desierto existía una zona llamada Sea of Wonders.



Una vez allí, encontramos una extraña nave que nos llevó, viajando a través de las estrellas, a Moon Palace.

El interior del Palacio era muy oscuro y sombrío, ¡como para encontrar bien el camino!. En uno de los puntos había un Cristal Orb, utilizamos la magia de Lumina sobre él y todo el Palacio se iluminó, y nunca mejor dicho, como por arte de magia. Unos segundos después recogíamos el poder de la penúltima Semilla.







8ª SEMILLA

Nos pusimos en camino hacia Tasnica. Allí nos encontramos con otro Rey bajo el dominio de las fuerzas del mal. Nos tuvimos que enfrentar con Dark Stalker para liberar al Rey de sus poderes.



Después nos dirigimos a Lofty Mountain, hablamos con Sage Joch y nos propuso una prueba para comprobar nuestra valentía, a lo que accedimos inmediatamente. Para superar esta prueba nos tuvimos que enfrentar con Doppelgangers, un duplicado siniestro de nuestras propias sombras.

Luego fuimos al Tree Palace. Allí nos encontramos con algunos de los "mandamases" del mal que no paraban de enviarnos a sus secuaces más salvajes. El primero fue Aegagropilon, una especie de planta carnívora muy peligrosa. Tras un duro enfrentamiento terminamos con él, accediendo así a la sala que guardaba la última semilla pero... fue imposible recuperarla, al menos por el momento.







Momentos después el Grand Palace surgía del suelo. Se trataba de un inmenso palacio que encerraba muchos peligros. Tuvimos que ser muy hábiles al utilizar las magias en los múltiples Cristal Orb existentes. Y por si esto fuera poco, tuvimos que enfrentarnos con Hydra, Kettle Kin y Snap Dragon, un "aperitivo" comparado con lo que nos esperaba a partir de ahora.

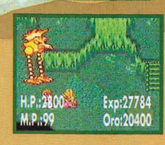


Tras esto, pudimos acceder a la parte alta del Palacio, donde se hallaban Hexas y lo último en "tecnología" Mech Raider 3. Al acabar con ellos el Palacio se hundió y no pudimos recuperar la Semilla. ¡Suerte que nos dió tiempo a salir!.



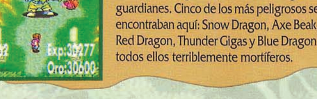
Más tarde fuimos a Pure Land, el corazón de un gran volcán inactivo desde hace siglos. Sabíamos que estábamos cerca de lograr nuestro objetivo, y también que las cosas no iban a resultar tan fáciles como lo habían sido hasta ahora. Prueba de ello fue Dragon Worm, el primer enemigo que encontramos aquí.











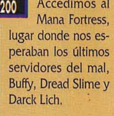
El volcán servía de refugio a innumerables criaturas malignas, y también a algunos guardianes. Cinco de los más peligrosos se encontraban aquí: Snow Dragon, Axe Beak, Red Dragon, Thunder Gigas y Blue Dragon, todos ellos terriblemente mortíferos.

La lucha fue ardua pero finalmente terminamos con ellos. Al momento fuimos transportados a un lugar completamente desconocido, y allí se encontraba... el Arbol de Mana. Automáticamente recibimos el poder de la última semilla, la semilla que antes no habíamos podido recuperar.

LA LUCHA FINAL



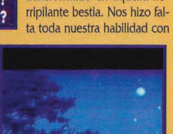




Accedimos al Mana Fortress, lugar donde nos esperaban los últimos servidores del mal, Buffy, Dread Slime y Darck Lich.



Aquí se encontraba la Bestia de Mana, y qué sorpresa la nuestra cuando vimos que se trataba de nuestro "inocente" dragón blanco, que se había transformado en aquella horripilante bestia. Nos hizo falta toda nuestra habilidad con las armas y todo nuestro poder mágico para acabar con él. ¡Y lo conseguimos!. Al fin las fuerzas del bien y del mal volvían a estar en perfecto equilibrio, pero... ¿Cuánto tiempo duraría esta paz?...





FIN



Noticias
Una nueva consola de 32 bits.
El futuro es de Nintendo.

Día a día
El Departamento de Correspondencia.

Cuadro de honor

Softwarero indiscreto
Más que buenas noticias.

La Nueva y Espectacular consola de NINTENDO

Nintendo ha elegido la sexta edición del "Annual Shohinkai Software Exibition" celebrada en Tokyo el pasado mes de noviembre, para anunciar el próximo lanzamiento de VIRTUAL BOY: el primer sistema de realidad virtual desarrollado y producido para uso doméstico.

Virtual Boy es un sistema que no se conecta a la televisión. Funciona con 6 pilas AA. Además, y como accesorios estarán disponibles, entre otros, un adaptador AC y una batería recargable, que se venderán por separado.

El sistema, basado en un microprocesador RISC de 32 bits, utiliza dos expositores LED (diodo de emisión de luz) de alta resolución y un "mirror scanning" que producen una experiencia en 3D imposible de percibir en una televisión convencional o en pantallas de cristal líquido.

Estamos hablando de una máquina que, con un precio similar al de una consola de 16 bits, logrará introducir al jugador en una increíble experiencia tridimensional que se potenciará gracias a un poderoso sonido esterofónico y un nuevo mando de control. El producto se presentará en el próximo CES de Las Vegas, en enero del próximo año, y será lanzado en Estados Unidos y Japón en Abril/Mayo del 95.

Junto con la máquina se presentarán tres títulos y se prevé lanzar de 2 a 3 títulos más cada mes.

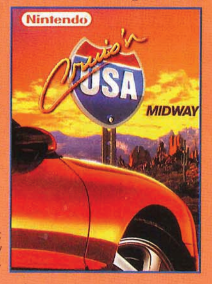


El futuro es de NINTENDO

La A.M.O.A (Amussement Operators of America) es la feria de máquinas recreativas más importante del mundo. Se celebra anualmente en Estados Unidos y en ella, todas las compañías con relevancia dentro del mundo de las recreativas presentan sus productos a la espera de conseguir el ansiado premio a la mejor máquina del certamen.



La última Feria que se celebró en el mes de septiembre, tuvo un claro ganador: NINTENDO con su increíble KILLER INSTINCT. Este hecho, es una nueva garantía de la inmensa calidad que van a tener todos los juegos de ULTRA 64, la nueva consola de 64 bits de NINTENDO cuyo lanzamiento está previsto para finales del 95.

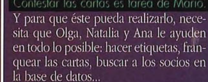


El otro juego que aparecerá para Ultra 64: Cruis'n Usa, ya está en recreativas y promete ser otro "Bombazo".

día a día

COMO SABÉIS, Mario se encarga personalmente de escribir a todos los socios que se ponen en contacto con nosotros a través del correo. Pero, ¿cuáles son los otros componentes del Departamento de Correspondencia del CLUB?, ¿cuál es su labor?... Si seguís leyendo podréis ver (y nunca mejor dicho) las respuestas a todas vuestras incógnitas. Así que, ¡empezamos!.

La primera labor del día es clasificar el correo. Para ello, sólo es necesario un mueble archivador como éste y una chica tan trabajadora como Olga. Así se consigue tener todas las cartas ordenadas según el tema y el día de llegada.



Contestar las cartas es tarea de Mario. Y para que éste pueda realizarlo, necesita que Olga, Natalia y Ana le ayuden en todo lo posible: hacer etiquetas, franquear las cartas, buscar a los socios en la base de datos...



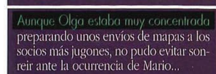
Todos los dibujos, trucos y, en general, todas las colaboraciones que nos enviáis son guardadas cuidadosamente para ir incluyéndolas en la revista poco a poco. Mario es quien tiene siempre la última palabra, pero ¿qué sería de él si no estuvieran nuestras tres organizadas colaboradoras facilitándole la labor?.



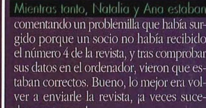
"Sí, todos los dibujos que me habéis enseñado son muy bonitos, pero yo quiero ése en el que salgo yo como de rodillas, bueno así, con el puño subido..." Sí, tal y como estáis viendo, Mario nunca escatima a la hora de dar explicaciones, ¡lo que haga falta con tal de conseguir su objetivo!...



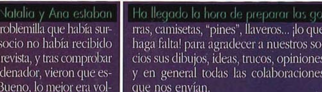
Aunque Olga estaba muy concentrada preparando unos envíos de mapas a los socios más jugones, no pudo evitar sonreír ante la ocurrencia de Mario...



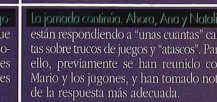
Mientras tanto, Natalia y Ana estaban comentando un problemilla que había surgido porque un socio no había recibido el número 4 de la revista, y tras comprobar sus datos en el ordenador, vieron que estaban correctos. Bueno, lo mejor era volver a enviarle la revista, ¡a veces suceden esas cosas!...



Ha llegado la hora de preparar las gorras, camisetas, "pines", llaveros... ¡lo que haga falta! para agradecer a nuestros socios sus dibujos, ideas, trucos, opiniones y en general todas las colaboraciones que nos envían.



La jornada continúa. Ahora, Ana y Natalia están respondiendo a "unas cuantas" cartas sobre trucos de juegos y "atascos". Para ello, previamente se han reunido con Mario y los jugones, y han tomado nota de la respuesta más adecuada.



Además del contenido, también se cuida mucho la presentación de todos los documentos que elaboramos en el CLUB. Así, Natalia está esperando en la impresora para ver el resultado final de las cartas que, previa supervisión de Mario, serán enviadas a nuestros socios más "curiosos".



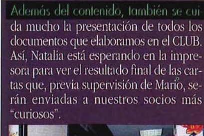
Como veis, Olga, no para ni un minuto. Y es lógico porque ella es la encargada de enviar todo el material que nos solicitáis: números atrasados de la revista, catálogos de juegos, pegatinas, posters...



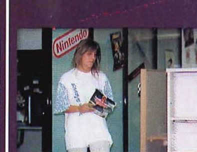
¡Y sigue!... Ahora, nuestra incansable Olga, está comprobando que los datos que aparecen en el carnet estén correctos, es decir, que coincidan con los que tenemos en nuestro ordenador.



Se pesa todo lo que se va a incluir en el envío, se prepara el sobre, y por último se supervisa la carta que, previamente, ha dictado Mario. Así unas 100 veces al día, bueno incluso alguna más, porque ¡no os podéis imaginar el volumen de cartas que se maneja en el CLUB!...



cuadro de honor

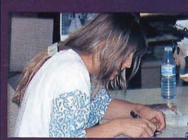


Mabel Clemente Fdez. S. Mario World (SN)

Javier Martín Novillo Kirby's Pinball Land (GB)

Eva Mª Sanchez Mario Land 2 (GB)

Sergio Ribas Lopez Super Probotector (SN)



Sergio Martín Navarro
Jose Enrique Martín Navarro
Terminar Aladino (SN)





Carolina G. Santiago Terminar Zelda (SN)



Ferran E. Sanchez S. Mario Land 2 (GB)



Manuel Del Prado Terminar Wario Land (GB)



Antonio José Cortes S. Mario Land (GB)



Jose Mª Monreal Termimar S. Mario World (SN)

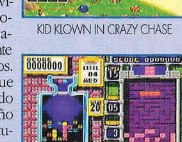


J. Marcos Lozano Terminar Aladino (SN)

Estos son los socios que han logrado terminar sus juegos preferidos, sus caras de satisfacción no dejan lugar a ninguna duda. Si quieres ser uno de ellos, y formar parte de nuestra "honorífica sección", lo único que tienes que hacer es enviarnos una foto del récord que hayas conseguido, una tuya, y tu número de socio, sencillo ¿verdad?. Pues anímate, te aseguro que estaremos encantados de contar con otro reconocido jugón en nuestra pandilla.

softwarero indiscreto

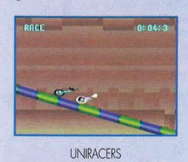
¡Muchísimas Felicidades!. Estamos de enhorabuena y por partida doble. En primer lugar porque es Navidad, sin duda, la época del año que más oportunidades nos brinda para realizar nuestros sueños. Y en segundo lugar porque Nintendo es la compañía Nº1 en el mundo de los videojuegos. Y no sólo lo digo yo, este notición lo publica una prestigiosa revista japonesa: "Nihon Keizai Shimbun", equivalente al Wall Street Journal en Estados Unidos. Ampliando la información os diré que Nintendo cuenta con el 62% del mercado de videoconsolas domésticas y que el año 94 ha sido nombrado "el año del cartucho" por ser el año en el que más cartuchos ha vendido Nintendo en su historia. La verdad es que tenemos motivos para estar muy satisfechos, porque las buenas noticias ¡no cesan!.



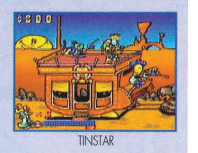
KID KLOWN IN CRAZY CHASE

TETRIS & DR. MARIO

Para empezar os ofrecemos, en primicia, las imágenes de los juegos que NINTENDO ESPAÑA nos brinda para esta primavera:

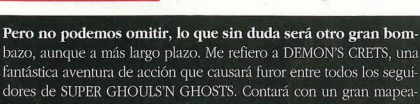


UNIRACERS



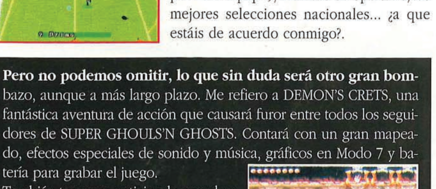
TINSTAR

Capcom compañía conocida en el mundo de las consolas como "La gran C" por la gran calidad de todos sus productos, ya ha anunciado unos "jugosos" lanzamientos para Super Nintendo. Sin duda, SOCCER SHOOTOUT es su apuesta más fuerte, y no es de extrañar, porque se trata de uno de los mejores simuladores deportivos que existen para "la Super": 16 megas, una jugabilidad impresionante, posibilidad de jugar hasta 4 jugadores (2 por cada equipo), multitud de opciones, las mejores selecciones nacionales... ¿a que estáis de acuerdo conmigo?.



Pero no podemos omitir, lo que sin duda será otro gran bombazo, aunque a más largo plazo. Me refiero a DEMON'S CRETS, una fantástica aventura de acción que causará furor entre todos los seguidores de SUPER GHOULS'N GHOSTS. Contará con un gran mapeado, efectos especiales de sonido y música, gráficos en Modo 7 y batería para grabar el juego.

También tenemos noticias de que el archiconocido y "capconiano" MEGAMAN ha decidido probar suerte en el mundo de los dibujos animados. Así, los televidentes de U.S.A. podrán disfrutar próximamente de sus mejores aventuras.



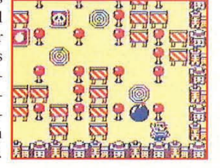
Sin duda otro de los personajes más queridos por todos nosotros es Mickey, y sin duda, otro de los lanzamientos más "sabrosos" que se producirán el año que viene para la "Super" es el que protagonizará, la mascota preferida de Disney con su querida novia, en otras palabras: MICKEY AND MINNIE.

Por su parte J.V.C. también ha pensado en un "fantástico" lanzamiento para Super Nintendo: GHOUL PATROL. Un juego plagado de despistados zombies, alocados fantasmas y fenómenos de lo más extraño. O sea, un título para ¡morirse de risa!.

Probablemente si os hablo de Argonaut Software, así, sin más, muchos de vosotros no relacionaréis esta compañía con el mundo de los videojuegos, al menos en su justa medida. Pero si os digo que dicha compañía colaboró con Nintendo en el desarrollo del CHIP SUPER FX y de STARWING, creo que empezará a sonaros bastante más. Pues bien, ahora, Argonaut Software está trabajando con GT Entertainment en un impresionante juego de lucha en 3D que además llevará incorporado el CHIP SUPER FX (con todas las ventajas que supone), su nombre: FX FIGHTER. Sugerente, ¿verdad?

Deporte, aventuras, humor, lucha... ¿qué falta?, quizá te gustaría un comecocos, pero no muy tradicional, algo original, que mezclara también plataformas y acción... Bien, pues estás de suerte y el motivo de tu fortuna tiene un nombre: PACMAN 2 THE NEW ADVENTURES.

Nuestra querida portatil parece haber encontrado en Wario a uno de sus más fieles aliados. Tras el éxito de Wario Land: Super Mario Land 3, la antítesis de Mario vuelve con un entretenido y original cartucho basado en el conocidísimo Bomberman, su nombre: WARIO BLAST.



ULTIMA OPORTUNIDAD

SEGUNDO AVISO

¿QUIERES SEGUIR RECIBIENDO LA REVISTA DEL CLUB NINTENDO GRATUITAMENTE?

Como sabéis, en el número 6 de nuestra revista incluímos un cupón de renovación gratuita. La respuesta ha sido enorme, lo cual nos llena de satisfacción porque significa que estáis realmente interesados en nuestra publicación. No obstante, queremos asegurarnos de que todos los socios que lo deseen sigan recibiendo nuestra revista gratuitamente. Por este motivo, estamos repitiendo el llamamiento. Sobra decir que **TODOS LOS SOCIOS QUE YA NOS HAYAN MANDADO EL CUPON O QUE HAYAN HECHO SU RENOVACION POR TELEFONO NO TIENEN QUE VOLVER A HACERLO**. Insistimos pues, en que este anuncio es únicamente para los socios que todavía no se han puesto en contacto con nosotros para renovar.

Tampoco es necesario que llamen o escriban aquéllos que hayan recibido como primera revista la número 6, ya que esta era la primera vez que recibieron su revista y su carnet. Lo mismo ocurre con los que recibieron por primera vez el número 7, y los que han recibido el 8 como primer número. Ninguno de ellos necesita renovar su suscripción puesto que todos ellos son socios desde hace pocos meses. Por tanto, la renovación sólo es necesaria para los socios más antiguos que recibieron el cupón de suscripción con el número 6 de nuestra revista.

Muchos de nuestros socios que prefirieron hacer su suscripción por teléfono para ir más rápido, no han podido contactar con nosotros debido a la saturación telefónica que se ha producido. Por este motivo hemos puesto a su disposición este **NUMERO DE TELEFONO EXCLUSIVO PARA RENOVACIONES:**

310 41 12

Y, por si tenéis alguna dudilla, a continuación os mostramos unos ejemplos prácticos:



Seguro que ya lo tenéis todo muy claro. De todas formas, y con el fin de que no os quede ni una sola duda, os quiero matizar los puntos más importantes:

- En el **NUMERO DE TELEFONO** **310 41 12** sólo se atenderán consultas de este tipo
- Este es el **ÚLTIMO AVISO**, lo cual significa que todo aquél que no reciba el próximo número de la revista es porque no ha manifestado su interés en la misma, es decir, que no se ha puesto en contacto con el CLUB ni por carta ni por teléfono.
- Aquéllos que prefieran enviar su renovación por correo lo pueden hacer, pero por favor, enviando su tarjeta con **CARÁCTER DE URGENCIA**, porque como sabéis, en Navidades se produce cierta aglomeración en Correos.

MARIO GALERIA





1. Por si desconocíamos los "orígenes" de Mario, Mari Carmen Martínez de San Cugat de Llobregat (Barcelona), nos muestra la tierna infancia de nuestro héroe favorito.

2. Con sólo 6 años, Johann Daniel Moreno de Tenerife ha dibujado ¡así de bien! a Mario con su inseparable Yoshi. ¿Os imagináis las obras de arte que hará Johann cuando sea un poquillo más mayor?...

3. Nuria y Silvia Fort I Salvasns de Torelló (Barcelona), nos han enviado este fantástico y divertido dibujo, realmente, ¡todo un derroche de imaginación!

4. "Yosita" es rubia, de color rosa, con chaqueta verde... Al menos así es como se la imagina nuestra amiga Meritxell Alseda de Barcelona.



5. ¿Conocíais la faceta musical de Mario?... Pues, José María Gálvez de Málaga, sí, y por eso nos ha enviado este dibujo tan elocuente.



8. Una hermosa princesa, un bondadoso rey, unos cuantos "lacayos" y el más perverso del reino... Realmente, no le falta ni un solo detalle a este "Palacio de Super Nintendo" que nos ha enviado María Laura Caballer de Gijón (Asturias).

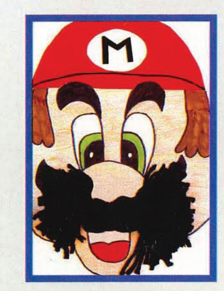


6. Benjamín Menéndez de Fuenlabrada (Madrid), pasa sus ratos más divertidos con Mario y Nintendo. El dibujo que nos ha enviado no deja lugar a ninguna duda, ¿verdad?.

7. Es Navidad, y Juan Luis Bermúdez de Málaga, ha dibujado a "Mario Noel" para que vaya repartiendo regalos y sobre todo ¡mucha alegría!.



9. Con sus "manitas", un poquito de lana y mucha dedicación, Cynthia Tallant de Suria (Barcelona) ha elaborado este precioso y original bordado.



10. A juzgar por este dibujo, para Encarni Pedraza de Alicante el bigote es, sin duda, lo más característico de la carita de Mario.



11. Tan interesante como el juego al que representa, es este impresionante dibujo de SUPER METROID que nos envía Carlos Escrig de Castellón.



12. Wario se siente muy satisfecho ya que, gracias a Adrián Muñoz de Málaga, se puede mover a su antojo.

Disney's THE LION KING

REY DE REYES

El último "bombazo" de Disney ya está en tu Super Nintendo. Se trata, nada más y nada menos, que de "El Rey León", la nueva aventura de dibujos animados para la gran pantalla que Virgin ha adaptado magistralmente para la pequeña. Animaciones increíbles, escenarios de fábula, fases de bonus y un sinfín de elementos más, te esperan en este increíble cartucho que ahora te presentamos. Qué, ¿te atreves...?



TIPO DE JUEGO	PLATAFORMAS
Nº DE JUGADORES	1
Nº DE MEGAS	24
Nº DE FASES	10
Nº DE CONTINUACIONES	SEGUN NIVEL DE DIFICULTAD
¿TIENE PASSWORDS?	NO

THE PRIDELANDS

El inicio de la aventura de nuestro "aprendiz" de héroe no va a plantearte demasiados problemas. En la escalada a esta enorme montaña sólo tendrás que aplastar a algún que otro lagarto y asustar a los erizos con el maullido de Simba, cosa fácil para un felino. ¡Ah, y recoge la vida y la continuación extra, que luego te vendrán muy bien!



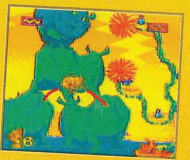
Al llegar a la cima, te estará esperando una feroz hiena que intentará morder a tu personaje. No temas, porque si esperas a su lado sin acercarte demasiado, saltará por encima de ti y podrás aplastarla una vez, dos, tres o las que hagan falta.



CAN'T WAIT TO BE KING

En este extraño desierto, Simba y tú tendréis que probar vuestras habilidades como trapecistas, porque tendrás que engancharte a las colas de esos gordos hipopótamos y balancearte, al más puro estilo Aladdin, para seguir avanzando.





Si además les molestas en su hora del almuerzo saltando por encima de sus cabezas, te darán tal cornada que te lanzarán por los aires. Aunque resulte doloroso, te aseguro que es la única forma para poder continuar.



¡No te quedes mucho tiempo encima de las jirafas si no quieres darte un chapuzón!



Estos simpáticos monos azules te lanzan como una pelota hacia cualquier dirección para que sigas avanzando, pero los monos rosas, además, cambian su posición cuando los maúllas. Si te quedas atascado, ésta será la clave para salir del atolladero.

Sí, sí, lo que ves en la foto es un avestruz. En este caso Simba la está usando como vehículo para saltar o agacharse cuando aparece un obstáculo. Divertido, ¿no?



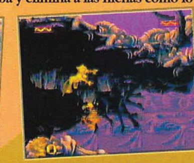




THE ELEPHANT'S GRAVEYARD

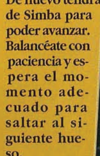
En este tétrico escenario, los peligros se multiplican para Simba. Las hienas y los buitres se convertirán en enemigos muy comunes, que estarán acechándole a lo largo de toda la fase. Aplasta a los carroñeros cuando se abalancen sobre Simba y elimina a las hienas como lo hiciste en la fase 1.





¡Cuidado con esos huesos que forman el suelo, o caerás al vacío con ellos!

De nuevo tendrás que aprovechar la habilidad de Simba para poder avanzar. Balancéate con paciencia y espera el momento adecuado para saltar al siguiente hueso.





En esta zona tendrás que subir rápidamente enganchándote a los salientes que hay en las paredes, porque si no lo haces así, los dos chorros de agua que ascienden desde la parte inferior, alcanzarán sin remedio a Simba.



Al final de la fase podrás ver por primera vez al malvado Scar, que robó el trono al padre de Simba. Más adelante no sólo lo verás, sino que también lucharás contra él.



¡Sorpresa! Si consigues encontrar el insecto azul y rojo que hay en algunas fases, podrás pasar a una de estas dos pantallas de bonus, en las que Timón y Pumba te ayudarán a coger vidas extra, continuaciones extra...





THE STAMPEDE



En esta espectacular fase, tendrás que ayudar a Simba para que no le aplaste una gigantesca manada de ñus y también le harás saltar un gran número de rocas que se interpondrán en su avance. Los primeros vendrán como locomotoras desde detrás de Simba, mientras que las piedras aparecerán repentinamente delante de él.



Para evitar a los ñus tendrás que observar la velocidad con la que se aproximan. Si después de saber cuál es el que viene más rápido, vas haciendo pausas, el peligro de que alguno te alcance será menor.



Además hay que prestar máxima atención a las piedras que aparecerán en el camino de Simba. Para esquivarlas, espera al cuarto parpadeo y haz que Simba dé un gran salto.

Pero, ¿y si se mezclan ambas dificultades...? En este caso tu habilidad y tu capacidad de observación serán determinantes. Y si te falla alguna de las dos, ya puedes ir rezando lo que sepas.

SIMBA'S EXILE

Tras la tensión que habrás pasado en la estampida, podrás relajarte un poco, ya que esta fase es más tranquila. Pero no te confíes y te quedes parado, porque si lo haces comprobarás lo que duele este granizo.



Aunque aparentemente inofensivos, en realidad esos diminutos escarabajos son una "bomba de relojería". Y si no lo crees, después de haber saltado sobre uno quédate a su lado un ratito... y podrás comprobar lo que te digo.



En un par de zonas de esta fase, tendremos que avanzar a toda velocidad por un estrecho pasillo, sin detenernos ni un solo instante, ya que si lo hacemos esa "chinita" aplastará a Simba sin remedio.



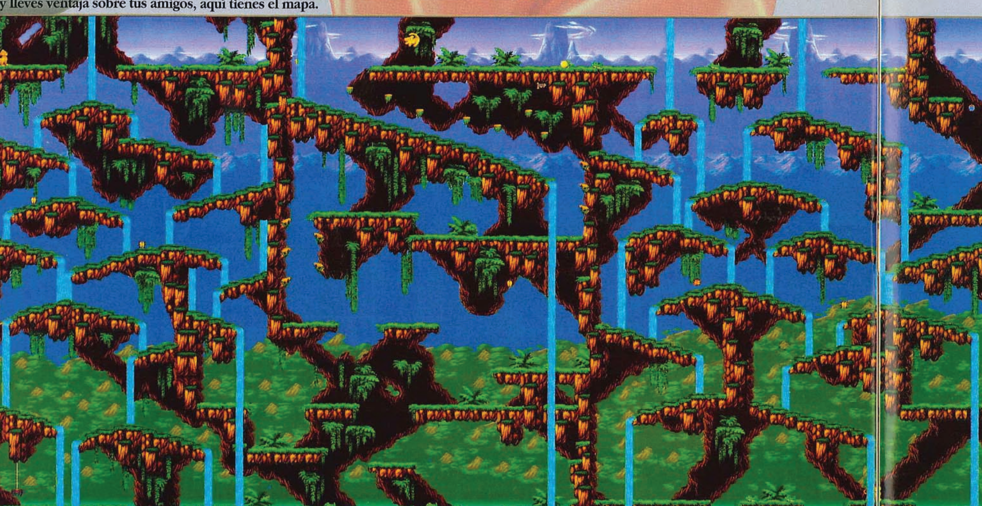
Esta silueta que ves en la pared, será uno de los objetivos que tendrás que buscar en cada fase. Lo comprenderás cuando descubras que te permiten ir salvando tu avance.



La última parte de la fase te resultará la más difícil, y sin duda, pondrá a prueba tu habilidad. Se trata de una zona en la que tendrás que hacer que Simba salte y se enganche de los pequeños salientes de la pared. A veces, como en la primera foto, tendrás que confiar en la suerte y saltar al vacío, porque no verás dónde agarrarte.

HAKUNA MATATA

Simba ha encontrado el lugar donde olvidar la muerte de su padre. En este bello paraje tendrás que arreglártelas para lanzarle por las cataratas y llevarle hasta el final. Y para que no te pierdas y lleves ventaja sobre tus amigos, aquí tienes el mapa.

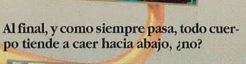








Tras remontar la enorme catarata subiendo por los troncos, tendrás que apartar de tu camino a este "gorilón" primo lejano de Chita. El primate en cuestión te lanzará cocos que tienes que esquivar, y después de esto, dará un porrazo contra el suelo para provocar un terremoto. En este momento tendrás que saltar y aplastarle unas cuantas veces. ¡Ah, y no te acerques a él cuando está comiendo, o verás lo que te pasa!



Al final, y como siempre pasa, todo cuerpo tiende a caer hacia abajo, ¿no?





SIMBA'S DESTINY



¡No, no es un nuevo enemigo! ¡Es Simba, que está algo crecidito!

Estas temibles panteras sí son nuevos enemigos que tienes que destruir, y para hacerlo, puedes emplear tres tácticas: los zarpazos normales, los dobles, los múltiples y el terrible suplex TCYTMAC (abreviatura de "te-cojo-y-te-mando-a-China").





¿Estas molestas zarzas te impiden continuar? Pues arañalas, ¿a qué esperas?.

Lo mismo te digo con esta gigantesca roca amarrada al techo. Pero, con ésta, debes tener mucho cuidado, ya que puede caer fácilmente encima de ti.





Toda la fase está llena de pequeños monos, que te incordiarán lanzando piedrecitas en los momentos menos oportunos. Si quieres quitarlos de en medio a larga distancia, basta con que estrenes el potente rugido de Simba. Caerán como moscas.





Ya al final, el padre de Simba se le aparecerá para hacerle comprender que tiene un único y verdadero destino: ser el nuevo Rey.

BE PREPARED

De vuelta al reino, pero ahora dispuesto a expulsar a Scar del trono, Simba se tendrá que enfrentar a hordas de hienas y panteras, secuaces de su malvado tío. Y no sólo eso. También tendrá que saltar chorros de lava, esquivar gotas incandescentes que caerán del techo y, en el tramo final, subirse en un tronco para atravesar un gigantesco río de lava... Realmente, no es muy difícil pasarla, aunque por si las moscas, hemos hecho este "mapita" con parte de la fase, para que lo veas tú mismo.



¿No puedes seguir avanzando? ¿Por qué no golpeas las estalactitas del techo...?



Montado en el tronco, deberás eliminar a los murciélagos que se abalanzarán sobre Simba. Hazlo rápido, porque una caída en esta zona sería mortal.



Al final de la fase, encontrarás cuatro minicráteres de los que saldrá un chorro de lava. Obsérvalos y ten paciencia, ya que al cabo de un rato quedarán taponados por unas estalactitas que caerán del techo. Cuando las cuatro estén taponadas, obtendrás el "pasaporte" que te conduce a la siguiente fase.





SIMBA'S RETURN

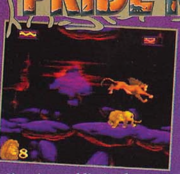
El tiempo de reinado de Scar se ha hecho notar. El reino se ha convertido en un desierto rocoso en el que Simba y tú tendréis que atravesar un gigantesco laberinto de puertas. Y como se te puede atragantar, en este esquema te mostramos las interconexiones entre las diferentes puertas. Con el mapa, verás como está "chupao".

Todas las puertas intermedias estarán en principio cerradas. Para conseguir abrirlas, tendrás que eliminar a todas las hienas que haya en cada zona, intentando que te quiten el mínimo de energía en cada lucha. A estas alturas no te costará demasiado trabajo quitártelas de en medio, ¿no?





PRIDE ROCK



El camino ha sido largo, pero por fin, Simba se ha encontrado cara a cara con Scar. Nada más comenzar tendrás que enfrentarte a él, y tu objetivo será darle el máximo de arañazos (o dos TCYTMAC seguidos) para que se canse y además intentar que te quite el mínimo de energía posible. Ten cuidado y resérvala para los dos enfrentamientos que te quedan aún.

Si estás en el límite de tus posibilidades energéticas, este insecto te vendrá muy bien para reponer energías.



Incluso los reyes malvados tienen escolta. En este caso, la escolta está formada por unas cuantas hienas que eliminarás a zarpazos.





El ascenso a la roca del orgullo está minada de peligros: enormes saltos hacia asideros no siempre visibles, rayos que incendiarán zonas del suelo por las que tendrás que pasar forzosamente... Para los primeros, el único truco será tu habilidad, y para los segundos, tu paciencia, ya que pasado un rato las llamas se apagarán y podrás continuar tu camino hacia la cima, que por cierto ya está muy próxima.





Tras el segundo enfrentamiento con Scar y un par de arriesgados saltos, llegarás a la cumbre de la montaña, donde de nuevo te espera el maléfico tío de Simba. Arrincónale a zarpazo limpio en la izquierda de la plataforma, salta por encima de él y rápidamente hazle un TCYTMAC (que por cierto, no te saldrá a la primera). De esta forma conseguirás arrojarle al vacío y así recuperarás el trono, el orgullo y la lima de uñas de Simba. ¡Ah, y también acabarás esta maravilla de juego, que no es poco...!



Los chicos del Club Nintendo os deseamos unas Felices Fiestas y un "SUPER" 1995.

GAMETRUCOS

DONKEY KONG

Nº de jugadores: 1 Dificultad: 8

FASE 8-14.

En esta fase lo más complejo es atravesar la zona de lava para llegar hasta la llave, una vez hecho esto, el camino hacia la puerta es sencillo.

Para completar la fase recogiendo además todos los items, debes realizar los siguientes pasos:

1.- Pulsar la palanca central, la de abajo, hacia la derecha. Con esto consigues que aparezcan unas plataformas abajo.

2.- Empujar la palanca de la derecha del todo en este mismo sentido. Al hacerlo formarás otras plataformas y quitarás el muro de acceso a la llave.

3.- Accionar la palanca de la izquierda hacia la derecha, de forma que hagas aparecer una plataforma en la parte superior de la pantalla.

4.- Pulsar la palanca de arriba del todo hacia la izquierda, para que los dos enemigos (de forma cuadrada) caigan hacia abajo.

5.- Accionar la palanca del paso 4 hacia la derecha para dejarla como estaba.

6.- Volver a la palanca del paso 3 y pulsarla hacia la izquierda.

7.- Regresar a la palanca del paso 2 y accionarla hacia la izquierda.

Con estos dos últimos pasos conseguirás que los dos enemigos de antes caigan hasta la lava. Ahora ya puedes atravesar esa zona de lava, caminando tranquilamente sobre los enemigos, y coger la llave.

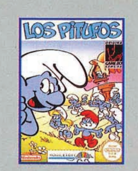


LOS PITUFOS

Nº de jugadores: 1 Dificultad: 6

Si eres un poquillo impaciente este password te va a resultar ideal, ya que con él accederás directamente al Acto nº 5. ¡Toma nota!: PBSP





SUPER MARIO LAND 2

Nº de jugadores: 1 Dificultad: 8

SPACE ZONE

¿Cómo encontrar la fase secreta de esta zona?

Para ello, tienes que entrar en la segunda fase (La Luna), y localizar un pequeño planeta con cara. Justo antes de él, hay un bloque con interrogación. Si subes a ese bloque y saltas hacia arriba, verás aparecer un bloque invisible, y encima de éste, otro también invisible. Estos bloques te conducen a una zona superior que está compuesta por pequeñas plataformas entre las cuales hay muchas monedas. Si vas saltando de una plataforma a otra hacia la derecha, llegarás a la fase secreta de esta zona.





JURASSIC PARK

Nº de jugadores: 1 Dificultad: 8

En la pantalla del título, cuando el T-Rex tiene la boca abierta pulsa: Arriba, Abajo, Izquierda, Arriba, Abajo, Derecha, y Select. Repitiendo esto dos veces, oirás un estallido. En ese momento, empieza el juego y presiona Start para hacer una pausa, una vez parado el juego pulsa Select, y avanzarás así a la siguiente zona de la fase. Haciendo esto repetidas veces podrás dirigirte a la siguiente zona de la fase, al final de la fase, a la siguiente fase... y así hasta el final del juego.

NOTA: Este truco puede tener un problema. Si en el momento en que presionas Select, no funciona (es decir, no te deja pasar de fase) lo que tienes que hacer es andar un poco, o bien dejar que alguno de los dinosaurios te dé. Una vez hecho esto te permitirá pasar de fase.





EL LIBRO DE LA SELVA



Nº de jugadores: 1 **Dificultad: 6**



¿Cómo destruir al enemigo final del juego, SHERE KHAN?
Al enfrentarte con este enemigo lo harás en una zona en la que el suelo está lleno de lava, además de esto, hay tres plataformas pequeñas sobre las que puedes situarte, y una más grande donde está Shere Khan.
Para atacarte, Shere Khan golpea el suelo, con esto hace desaparecer momentáneamente las plataformas para que caigas a la lava.
La mejor forma de eliminarle es colocándote en la plataforma pequeña de la izquierda, y desde ahí dispararle continuamente. La forma de evitar que caigas a la lava cuando golpea el suelo, es saltando desde esa plataforma hacia la izquierda (donde hay una plataforma fija, pero que no está en la misma pantalla que el enemigo), esto lo puedes hacer porque al llegar a Shere Khan tienes la posibilidad de retroceder a pantallas anteriores del juego, cosa que no ocurre siempre en todos los títulos.

MEGAMAN III

Nº de jugadores: 1 **Dificultad: 8**



Ante los molestos y persistentes enemigos de este cartucho, nada mejor que estos maravillosos passwords, que te permitirán dejar a dos de ellos fuera de juego (nunca mejor dicho).
Gemini Man destruido: A1-B0-B1-C1-D1.
Skull Man destruido: A1-B2-C2-D0-D3.

TAZMANIA IN ISLAND CHASE



Nº de jugadores: 1 **Dificultad: 6**

Si tienes problemillas para pasar de nivel es porque todavía no has probado estos infalibles passwords:





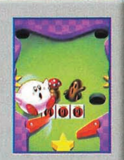
Nivel 3 745577
Nivel 4. 367123

KIRBY'S PINBALL LAND

Nº de jugadores: 1 **Dificultad: 6**

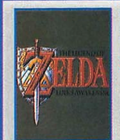






En la pantalla del título pulsa simultáneamente: izquierda, B y Select, aparecerá así la pantalla de récords. Espera con esos botones pulsados durante un rato, hasta que veas cómo en la pantalla de los récords aparece un gato blanco. A continuación empieza la partida y verás que puedes acceder directamente a las fases de bonus.
En la pantalla del título pulsa a la vez: derecha, A y Select, verás entonces la pantalla de récords. Mantén esos botones pulsados hasta que veas cómo en la pantalla de los récords aparece un gato negro, y a continuación empieza la partida. De este modo las "fases" (es decir, tu actuación en los pinballs) habrán desaparecido, y sólo tendrás que destruir a los tres enemigos finales de cada "fase", y al Rey Dedede, para llegar al final del juego.

ZELDA



Nº de jugadores: 1 **Dificultad: 10**

¿Cómo acabar con el enemigo final del Castillo 7?
En la zona más alta de la torre tendrás que enfrentarte con el enemigo final del castillo. Para destruir a este enorme buitre debes hacer buen uso de la espada y del escudo. La clave está en atacarle con la espada cuando veas que no corres demasiado peligro, y protegerte con el escudo a la vez que pulsas el mando direccional hacia donde él se encuentra cuando provoque un enorme viento. Sólo de esta forma evitarás que te lance al vacío.

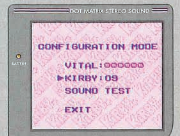


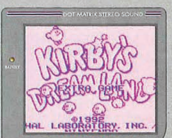
KIRBY'S DREAM LAND

Nº de jugadores: 1 **Dificultad: 6**

Para entrar en el Modo de Configuración y poder elegir más vidas, oir músicas, etc... pulsa al mismo tiempo en la pantalla del título: Abajo, Select y B.

Para entrar en el Extra Game, pulsa simultáneamente en la pantalla de título: Arriba, Select y A.



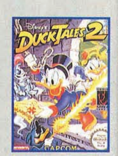


DUCKTALES 2

Nº de jugadores: 1 **Dificultad: 8**

Para derrotar al enemigo final de la Isla de Mu, una especie de robot de piedra, hay que esperar a que caigan piedras del techo. Cuando éstas estén en el suelo, debes empujarlas hacia el robot utilizando el golpe de golf de tu bastón. Al chocar contra el enemigo, éste se derrumbará momentáneamente y es en ese momento cuando debes saltar encima de él. Repitiendo este proceso varias veces conseguirás destruirle.



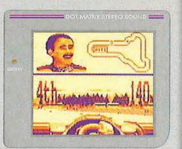


NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP



Nº de jugadores: 1 **Dificultad: 6**

No hay nada más apetecible en un simulador deportivo, que unos prácticos passwords que te permitan jugar con tu país preferido, ¿estás de acuerdo conmigo?
FULL SEASON
Italia HK5/ - F118 - 0B00 - 0080
Spain N9TT - 9538 - 2H00 - L08M
Mónaco S15T - 753/ - 3200 - K00M



WARIO LAND: SML 3

Nº de jugadores: 1 **Dificultad: 8**

SYRUP CASTLE. Fase 37.
¿Cómo localizar el objeto N?
El último bloque sorpresa antes de encontrar la puerta de salida de esta fase, contiene una llave. Si después de coger la llave te diriges hacia la derecha, vas a ver cómo Wario atraviesa una pared secreta y entra en una zona oscura. Aquí encontrarás el objeto N.



SOCCER

Nº de jugadores: 1 **Dificultad: 6**



¿A que te gustaría jugar directamente en Cuartos de Final? ¿y en la Semifinal?... Si tu respuesta es afirmativa, sigue leyendo ¡te va a interesar!
COPA DEL MUNDO
Cuartos de final:
Alemania: 4JSB1 F1311 11111 113QH
Italia: NKRJ1 VQ311 11111 133Q4
Semifinales:
Brasil: NKWG1 VQ21W 2K111 12MQM
España: 4BVF1 G1JGF 1BM12 1FMQ3

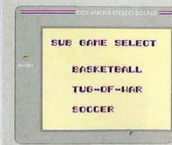




TINY TOON 2

Nº de jugadores: 1 **Dificultad: 6**

Para poder elegir cualquiera de los tres niveles de bonus: en la pantalla de presentación, donde aparece el título de TINY TOON, pulsa Start y B a la vez.
Para hacer más difícil el juego, pulsa Start y A a la vez en la pantalla de presentación. Al empezar el juego habrá muchos más enemigos, y poseerás un corazón de energía menos y una vida menos.





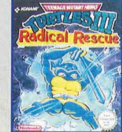
T.M.N.T. 3 RADICAL RESCUE



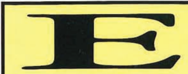
Nº de jugadores: 1 **Dificultad: 8**

Si quieres un rescate con éxito asegurado, lo único que tienes que hacer es introducir los passwords que te detallamos a continuación:
Rescatado Raphael: 3311312
Rescatado el maestro Splinter: 3H77HH2





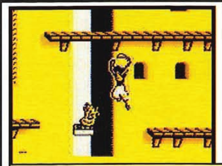
¡¡MARAVILLATE!!



Erase una vez, una lejana y misteriosa ciudad que respondía al nombre de Agrabah. Allí vivía Aladdin, un chico que pese a ser extremadamente pobre, era muy honrado y de gran corazón. Quizá por eso el destino le tenía reservada una grata sorpresa... Todo comenzó una soleada mañana en el mercado de Agrabah. Aladdin estaba buscando como de costumbre algo de comer, cuando de repente, apareció un misterioso personaje que le descubrió una curiosa leyenda. El extraño confidente, le habló de una cueva llena de tesoros y riquezas, para acceder a ella, lo único que tenía que hacer era encontrar las dos partes de un escarabajo mágico. El rostro de Aladdin se iluminó ante tan maravillosa historia, pero antes de que tuviera tiempo de hacer preguntas, el enigmático personaje desapareció igual que si de un fantasma se tratase. A partir de ese momento, Aladdin comenzó a buscar en el mercado cualquier pista que le llevara a la misteriosa cueva...

El mercado de Agrabah no era un mercado normal y corriente. Aladdin debía tener cuidado de dónde pisaba, o de lo contrario podría quemarse.







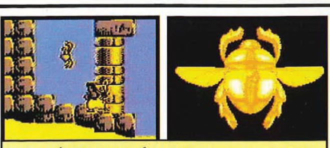
Pero Aladdin estaba de suerte. Entre todo este hervidero de peligrosa gente encontró un símbolo que representaba la cabeza de un genio. Gracias a ella, más adelante accedería a una pantalla de bonus muy útil para él.



Al no tener éxito en el mercado, Aladdin decidió probar suerte en el desierto. Allí tuvo que enfrentarse con terribles serpientes venenosas pero afortunadamente mortales.





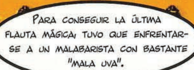


Y al fin, Aladdin encontró las dos partes del escarabajo para abrir las puertas de la Cueva de las Maravillas, pero... ¿dónde se encontraba esa cueva?

De nuevo en Agrabah, Aladdin debía escapar de los soldados del Sultán que le perseguían. Su única posibilidad era hacerlo a través de los tejados, y el único modo de alcanzarlos era usando las flautas mágicas que estaban esparcidas por toda la ciudad.



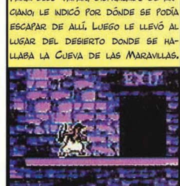




Para conseguir la última flauta mágica, tuvo que enfrentarse a un malabarista con bastante "mala uva".

En lo más alto de la ciudad, el capitán de la guardia del Sultán aguardaba pacientemente su llegada. Tuvo lugar una gran lucha de la que Aladdin logró escapar, aunque no por mucho tiempo...







Una vez allí le obligó con engaños a que le trajese una vieja lámpara que había en su interior. La cueva era muy peligrosa y Aladdin debía ir con mucho cuidado.



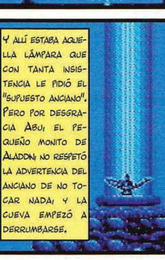
Encontró resortes que al accionarlos hacían desaparecer zonas de lava y también abrían paredes falsas que impedían el paso a ciertos lugares.



Atravesó zonas valiéndose de sus manos y de las estalactitas que colgaban del techo como aguijones.



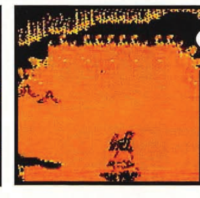
Pero no todo era tan terrible. Encontró algo realmente asombroso, una alfombra mágica que volaba como las aves y que a partir de ahora le ayudaría muchas veces.



Y allí estaba aquella lámpara que con tanta insistencia le pidió el "supuesto anciano". Pero por desgracia Abu, el pequeño monito de Aladdin, no respetó la advertencia del anciano de no tocar nada, y la cueva empezó a derrumbarse.



Había que salir de allí a toda prisa, enormes rocas ponían en peligro sus vidas.



Ríos de lava aparecían de la nada haciendo más difícil la huida.

La alfombra mágica era la única posibilidad que tenían Aladdin y Abu de escapar de aquella cueva infernal.

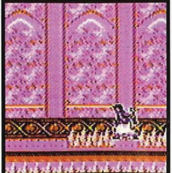


Pero el peligro no cesaba. Una enorme ola de lava se formó tras ellos y les persiguió a través de toda la galería hasta que, al fin, pudieron salir de la cueva.

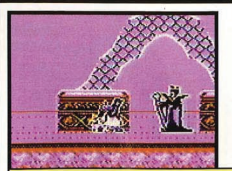


Una vez en el Palacio del Sultán, Aladdin debía buscar al traidor de Yafar para "ajustar cuentas".

Allí encontró un mercader que le ofreció vidas o continuaciones a cambio de los diamantes que había recogido.



Yafar esclavizó al Sultán y a la Princesa Jasmine y convirtió el Palacio en un lugar lleno de trampas mortales y de soldados.



Y al fin Aladdin y Yafar se encontraron frente a frente. Parecía que el mal iba a vencer. Pero Aladdin no podía dejar que eso ocurriese, y armándose de valor se enfrentó a su destino consiguiendo, tras una dura lucha, derrotar a Yafar. Al terminar con él se rompió el maligno hechizo que caía sobre el Sultán y la bella Jasmine. El Sultán, radiante de alegría, quiso recompensar a Aladdin permitiéndole que se casase con Jasmine.







LOS IMPRESCINDIBLES

Tras reflexionar, valorar, estudiar y jugar, sobre todo jugar, hemos podido elaborar esta lista que incluye todos los títulos que, en el CLUB, consideramos los imprescindibles de Nintendo para cualquier jugón que se precie. Seguro que después de leerla, estaréis de acuerdo con nosotros en que no existe ni un solo juego en este "Super TOP" al que no se le pueda calificar de imprescindible.

Si necesitas más información a cerca de cualquiera de estos juegos, no dudes en llamarnos. Tf. CLUB NINTENDO: 319 22 44

GAMEBOY

KIRBY'S DREAM LAND

- Megas: 2
- Nº de jugadores: 1
- Continuaciones: Ilimitadas
- Dificultad: 6
- Artículo en revista: Club Nintendo nº : 1

SUPER MARIO LAND 2

- Megas: 4
- Nº de jugadores: 1
- Continuaciones: Batería (3 partidas)
- Dificultad: 8

DARKWING DUCK

- Megas: 1
- Nº de jugadores: 1
- Continuaciones: Ilimitadas
- Dificultad: 7
- Artículo en revista: Club Nintendo nº: 2

THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING

- Megas: 4
- Nº de jugadores: 1
- Continuaciones: Batería (3 partidas)
- Dificultad: 10
- Artículo en revista: Club Nintendo nº: 2

NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP

- Megas: 1
- Nº de jugadores: 1
- Continuaciones: Passwords
- Dificultad: 6

DUCK TALES 2

- Megas: 1
- Nº de jugadores: 1
- Continuaciones: Inicialmente ninguna, se adquieren a lo largo del juego.
- Dificultad: 8
- Artículo en revista Club Nintendo nº: 7

KIRBY'S PINBALL LAND

- Megas: 2
- Nº de jugadores: 1
- Continuaciones: Batería
- Dificultad: 6
- Artículo en revista Club Nintendo nº : 3

Tres súper divertidos pinball os esperan en este magnífico cartucho. Sí, habéis leído bien, tres súper "petacos" que os harán pasar los ratos más divertidos en "nuestra querida portátil".



WARIO LAND: SML 3

- Megas: 4
- Nº de jugadores: 1
- Continuaciones: Batería (3 partidas)
- Dificultad: 8
- Artículo en revista Club Nintendo nº: 4

Mundos ocultos, pantallas secretas, múltiples objetos que encontrar, emoción, peligro... Todo esto y mucho más en una increíble aventura con un protagonista de excepción: Wario. Definitivamente, ¡no te la puedes perder!.



TETRIS 2

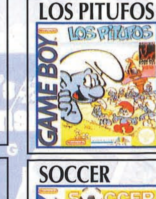
- Megas: 1
- Versión 256 colores con Super Gameboy
- Nº de jugadores: 1-2
- Continuaciones: Ilimitadas
- Dificultad: 6
- Artículo en revista Club Nintendo nº: 5

La segunda parte del cartucho más vendido en la historia de los videojuegos, no podía ser de otra manera: con más desafíos, más retos, y por supuesto, más diversión.

DONKEY KONG

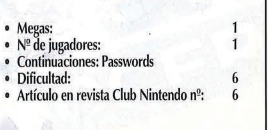
- Megas: 4
- Versión 256 colores con Super Gameboy
- Nº de jugadores: 1
- Continuaciones: Batería (3 partidas)
- Dificultad: 8
- Artículo en revista Club Nintendo nº: 6

Enfrentarse a un enemigo como Donkey Kong, es una tarea reservada para un héroe como Mario. Pero... ¿que sería de él si no contara con la experta ayuda de un jugón como tú?. Vé con Mario a través de más de 100 desafiantes fases, ¡no te arrepentirás!.



LOS PITUFOS

- Megas: 1
- Nº de jugadores: 1
- Continuaciones: Passwords
- Dificultad: 6
- Artículo en revista Club Nintendo nº: 7



SOCCER

- Megas: 1
- Nº de jugadores: 1
- Continuaciones: Passwords
- Dificultad: 6
- Artículo en revista Club Nintendo nº: 6

SUPER NINTENDO

DONKEY KONG COUNTRY



- Megas: 32
- Nº Jugadores: 1 - 2
- Continuaciones: Batería (3 partidas)
- Dificultad: 9
- Artículo en revista Club Nintendo nº: 8

Es el primer juego nacido bajo la asociación de NINTENDO con SILICON GRAPHICS, el primero que emplea la revolucionaria tecnología ACM, el primero con 32 megas para Super Nintendo... ¿te parecen pocos alicientes?... Bien, pues por si acaso, te diré que además es una aventura muy laaaaaarga, con más de 100 niveles para explorar y una increíble variedad de escenarios, ¿a qué esperas para verlo por ti mismo?.

SUPER STREET FIGHTER II



- Megas: 32
- Nº Jugadores: 1 - 2
- Continuaciones: Ilimitadas
- Dificultad: 8
- Artículo en revista Club Nintendo nº: 7

Más acción, más luchadores, más escenarios, más movimientos... En otras palabras, un renovado cartucho pensado para deleitar a los amantes de los buenos arcades de lucha.

SECRET OF MANA



- Megas: 16
- Nº Jugadores: 1 - 3
- Continuaciones: Batería (4 partidas)
- Dificultad: 10
- Artículo en revista Club Nintendo nº: 8

LOS PITUFOS



- Megas: 8
- Nº Jugadores: 1
- Continuaciones: Passwords
- Dificultad: 8
- Artículo en revista Club Nintendo nº: 6

STUNT RACE FX



- Megas: 8
- Posee Chip FX 2
- Nº de jugadores: 1-2
- Posee batería para salvar records
- Dificultad: 8
- Artículo en revista Club Nintendo nº: 7

La segunda generación del CHIP SUPER FX hace su aparición en este increíble simulador de carreras, así que, prepárate para conducir los mejores coches, esquivar los obstáculos más increíbles, ir a una velocidad de vértigo y disfrutar de un realismo espectacular.

PAC-ATTACK



- Megas: 8
- Nº de jugadores: 1-2
- Continuaciones: Passwords
- Dificultad: 6
- Artículo en revista Club Nintendo nº: 5

SUPER METROID



- Megas: 24
- Nº de jugadores: 1
- Continuaciones: Batería (3 partidas)
- Dificultad: 9
- Artículo en revista Club Nintendo nº: 6

Arcade, aventura y plataformas, estos son los géneros que se combinan magistralmente en este título. Así pues, tendrás acción, intriga y jugabilidad en su justa medida. Súmale además, una protagonista con un poderoso arsenal, un extenso y detallado mapeado, y te podrás hacer una idea de todo lo que te ofrece este cartuchazo.

MEGAMAN X



- Megas: 12
- Nº de jugadores: 1
- Continuaciones: Passwords
- Dificultad: 8
- Artículo en revista Club Nintendo nº: 5

PLOK



- Megas: 8
- Nº de jugadores: 1
- Continuaciones: Se adquieren a lo largo del juego.
- Dificultad: 7
- Artículo en revista Club Nintendo nº: 4

NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP



- Megas: 8
- Nº de jugadores: 1
- Continuaciones: Passwords
- Dificultad: 7
- Artículo en revista Club Nintendo nº: 3

SUPER MARIO KART



- Megas: 4
- Nº de jugadores: 1-2
- Posee batería para salvar records.
- Dificultad: 7

Mario, Luigi, Yoshi, la Princesa, ¡hasta el perverso Koopa! se dan cita en este rally tan especial, en el que aparte de velocidad "a raudales" vamos a encontrar diversión ¡sin límite! Todo un clásico de NINTENDO que no te puede faltar.

THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST



- Megas: 8
- Nº de jugadores: 1
- Continuaciones: Batería (3 partidas)
- Dificultad: 9

SUPER STREET FIGHTER II PARA SUPER NINTENDO

SUPER FUERTE



Nintendo España, S.A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 Madrid

Club Nintendo

¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre este título llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.